

World Soccer™



SEGA

READ THIS BEFORE YOU START

The SEGA CARD and the MEGA CARTRIDGE are intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

HOW-TO-USE SEGA CARD MEGA CARTRIDGE

- ① Make sure that the POWER SWITCH is "OFF".
- ② Next, insert the SEGA CARD or MEGA CARTRIDGE into the SEGA MASTER SYSTEM (see the illustration).
- ③ Turn the POWER SWITCH "ON". If nothing appears on the screen, check to see that the insertion as described in the above point is properly made.
- ④ After using, first be sure to turn the computer's POWER SWITCH "OFF" and then pull out the SEGA CARD or the MEGA CARTRIDGE and put it in its case for safe storage.

For 1 Player: Press Button (1) on Player 1 control pad.

For 2 Players: Press Button (2) on Player 2 control pad.

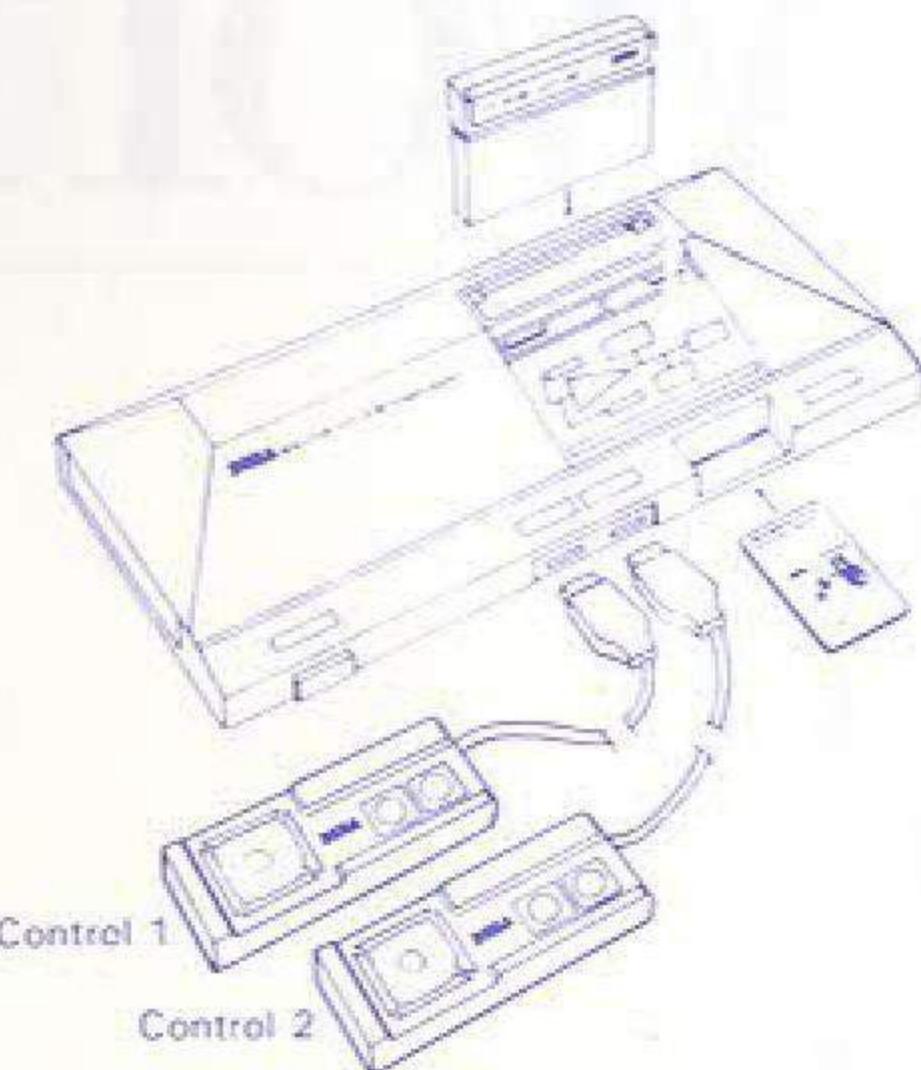
ZUERST FOLGENDES LESEN

Die SEGA CARD und die MEGA Spielkassette sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

GEBRAUCH SEGA CARD MEGA SPIELKASSETTE

- ① Versichern Sie sich, daß Gerät ausgeschaltet ist (OFF).
- ② Dann schieben Sie die SEGA CARD oder die MEGA Spielkassette in das SEGA MASTER SYSTEM (siehe Abbildung unten).
- ③ Schalten Sie das Gerät an (ON). Wenn nichts auf dem Bildschirm erscheint, vergewissern Sie sich, daß die Kassette wie oben beschrieben richtig eingeschoben ist.
- ④ Nach Gebrauch schalten sie erst den Computer aus (OFF), dann ziehen Sie die SEGA CARD oder die MEGA Spielkassette heraus und legen Sie sie zur sicheren Aufbewahrung in ihre Hülle.

1. Spieler: Drücken Sie Knopf 1 auf dem Control Pad 1.
2. Spieler: Drücken Sie Knopf 2 auf dem Control Pad 2.



A LIRE AVANT DE COMMENCER

Vous ne pouvez utiliser la cartouche ou la carte de jeux SEGA qu'avec le système SEGA MASTER, exclusivement.

COMMENT UTILISER LA CARTE SEGA LA CARTOUCHE MEGA

- ① La console doit être en position OFF.
- ② Puis, introduisez votre CARTOUCHE ou votre CARTE DE JEUX SEGA dans le SYSTEM SEGA MASTER (voir illustration ci-dessous).
- ③ La console est maintenant en position ON. Si rien n'apparaît sur l'écran, vérifiez que l'insertion a été bien faite.
- ④ Après utilisation, vous devez éteindre la console (position OFF). Retirez la CARTOUCHE ou la CARTE DE JEUX SEGA et rangez-la en lieu sûr, dans sa boîte.

Pour 1 joueur: Appuyez sur le bouton (1) de la manette du premier joueur

Pour 2 joueurs: Appuyez sur le bouton (1) de la manette du deuxième joueur

LEA ESTO ANTES DE EMPEZAR

El SEGA CARD y el MEGA CARTRIDGE están diseñados únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM.

COMO USAR SEGA CARD Y MEGA CARTRIDGE

- ① Asegúrese de que el conmutador de encendido esté apagado.
- ② Después, inserte el SEGA CARD o MEGA CARTRIDGE en el SEGA MASTER SYSTEM (mirar el dibujo más abajo).
- ③ Coloque el interruptor en posición de encendido. Si no aparece nada en la pantalla, mire si ha hecho la inserción tal como se describe en el punto anterior.
- ④ Después del uso, asegúrese de apagar el interruptor del ordenador, y despues sacar el SEGA CARD o el MEGA CARTRIDGE y colocarlo en su estuche para mantenerlo seguro.

Para un jugador. Pulse el botón (1) en Control Pad del jugador 1.

Para dos jugadores: Pulse el botón (2) en Control Pad del jugador 2.

LEGGETE QUESTO PRIMA DI INIZIARE

Le SEGA CARD e le MEGA CARTRIDGE sono da usarsi esclusivamente con il sistema SEGA MASTER.

COME USARE LE SEGA CARD E LE MEGA CARTRIDGE

- ① Assicuratevi che L'interruttore POWER sia sulla posizione OFF.
- ② Ora inserite la SEGA CARD o la MEGA CARTRIDGE nel sistema SEGA MASTER (vedere l'illustrazione sottostante).
- ③ Posizionate l'interruttore POWER su ON. Qualora sullo schermo non appaia nulla controllate se l'insemento (punto 2) è stato eseguito correttamente.
- ④ Quando avete finito di giocare prima di tutto controllate che l'interruttore POWER sia sulla posizione OFF; quindi estraete la SEGA CARD o la MEGA CARTRIDGE. Per evitare che si rovinino è necessario riporle nelle loro custodie una volta finito di giocare.

Per un giocatore premere il tasto start 1 del control pad 1.

Per due giocatori premere il tasto start 2 del control pad 2.

World Cup Action

You can be one of eight nations which sponsors their own professional soccer team. To outplay the competition, you must singlehandedly guide your players to pass, dribble and kick their way to victory.

But that's not all. You'll have to move quickly on defense and guard your end zone carefully.

So test this soccer field for fitness by playing either one of the two challenging game selections. You're sure to feel the excitement of fast-paced demanding athletics.

Fußball-Weltmeisterschaft

Dieses Jahr nehmen acht Nationen an der Fußball-Weltmeisterschaft teil. Eine dieser Mannschaften wird von Ihnen geleitet und Sie sollen diese Mannschaft durch gutes Spielen und geschickter Taktik zur Weltmeisterschaft führen.

Dieses Ziel erreichen Sie nur mit einer überlegenen Taktik für das Mittelfeld und Ihre Sturmspitze. Natürlich dürfen Sie dabei auch Ihre Verteidigung nicht vernachlässigen.

Stellen Sie sich der Herausforderung und spielen Sie entweder gegen eine Mannschaft des Computers oder eines zweiten Spielers. Schon bald werden auch Sie von diesem schnellen Spiel gefesselt sein.

La coupe du monde

Vous pouvez être l'une des 8 nations qui présentent leur équipe professionnelle de Football. Pour animer la compétition, vous devez d'une main guider vos joueurs un par un vers les buts adverses à travers dribbles, passes etc.

Mais ce n'est pas tout: vous devrez revenir rapidement en défense et gardez vos buts le cas échéant.

Pour tester votre forme, essayez ce terrain de foot dans l'un des deux jeux de sélection. C'est certain, vous ressentirez l'excitation d'un jeu rapide qui vous demandera des qualités athlétiques.

CAMPEONATO DEL MUNDO

Puede ser una de las ocho naciones que tienen equipo de fútbol profesional. Para ganar, tendrá que ayudar a sus jugadores a centrar, driblar o tirar.

Pero eso no es todo. Deberá mover rápido al equipo y proteger su portería.

Elija una de las dos selecciones contendientes y sienta la emoción del juego.

Now Make Your Move

Before you begin playing, orient yourself with the movement and functions each button is geared to prompt. Illustrated below are the individual buttons for each control mode. These buttons will fall under three separate headings to complete the operating pad.

- ① Direction Controller (D-Button)
- ② Button 1
- ③ Button 2

Now that three common terms have been introduced for one common operating pad which will instruct both control modes, let's see how they work.

Elementary Functions:

Direction Component (D-Button):

- Works in eight directions
- Moves players about field
- Guides direction of ball's journey
- Dribble
- Tackle
- Save

Aber nun zum Spiel

Wie beim richtigen Fußball heißt es auch hier: Trainieren, trainieren, trainieren. Zwar brauchen Sie bei diesem Spiel nicht so sehr Kondition, dafür aber Geschicklichkeit, Tempo und schnelle Reaktionen.

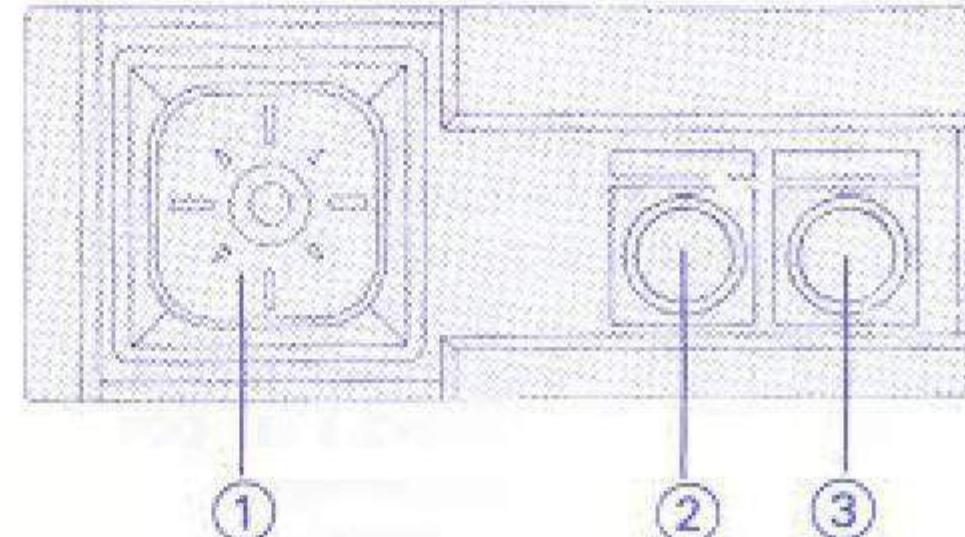
Alle Bewegungen und Aktionen Ihrer Spieler werden mit den beiden Tasten und den Richtungskontrollen des Joysticks gesteuert:

- ① Richtungskontrollen
- ② Taste 1
- ③ Taste 2

Diese Tasten haben in diesem Spiel eine Reihe von Funktionen, die hier einmal vollständig aufgeführt werden:

Richtungskontrollen:

- funktionieren in acht verschiedene Richtungen
- bewegen die Spieler über das Spielfeld
- geben dem Fußball die Richtung - lassen den Spieler dribbeln
- lassen den Spieler stürmen und angreifen
- Tore halten



Maintenant, à vous ...

Avant de commencer à jouer, familiarisez-vous avec les mouvements et les fonctions que chaque bouton doit assurer. Ci-dessous sont illustrés les boutons correspondant aux différentes commandes. Ces boutons sont au nombre de 3 pour assurer les commandes depuis le panneau de contrôle.

- ① Contrôleur de direction (flèche)
- ② Bouton 1
- ③ Bouton 2

Maintenant que vous connaissez les commandes du panneau qui fonctionnent selon 2 modes, voici comment elles s'utilisent.

Fonctions élémentaires

Composante de direction (flèche)

- Fonctionne dans 8 directions
- Déplace les joueurs sur le terrain
- Guide le déplacement de la balle en direction
- Dribble
- Tackle
- Arrêt

MOVIMIENTOS

Antes de empezar a jugar, estudie las funciones de cada botón. A continuación se describen los botones y las funciones.

- ① Control de dirección (Botón D)
- ② Botón 1
- ③ Botón 2

Estos son los tres componentes del Control Pad. Veamos como funcionan.

FUNCIONES ELEMENTALES:

Control de dirección (Botón D)

- Trabaja en ocho direcciones
- Mueve a los jugadores sobre el campo
- Guía la dirección del balón
- Dribla
- Carga al contrario
- Parar el balón.

IMPARATE I MOVIMENTI

Prima di iniziare a giocare familiarizzatevi con i tasti del control pad. Sotto vi sono elencate le varie azioni che si possono effettuare mediante l'uso del control pad.

- ① TASTO DIREZIONALE
- ② TASTO 1
- ③ TASTO 2

Con questi 3 tasti potrete far muovere i giocatori ed effettuare passaggi e tiri in porta.

FUNZIONI ELEMENTARI

Movimenti (tasto direzionale)

- 8 DIREZIONI DI MOVIMENTO
- MUOVE I GIOCATORI LUNGO IL CAMPO
- IMPOSTA LA DIREZIONE DELLA PALLA
- DRIBBLING
- SCIVOLATA
- SALVATAGGI

Button 1:

- Kicks
- Shooting and overhead shooting
- Goal Kicks

Button 2:

- Passing
- Throw-in
- Corner kicks
- Goal passes

Button 1 & 2:

- Team selection
- League selection
- Start the game

Play by Play

Now that you know how to activate each move, here's the setup to master all the plays. Please note that players in command of the ball and ready for action, will be indicated by an arrow over their heads.

Dribble:

A player will dribble the ball in any direction you desire when you push the D-Button in that direction.

Taste 1:

- den Ball führen
- den Ball schießen
- den Ball auf das Tor schießen

Taste 2:

- den Ball abgeben
- den Ball einwerfen
- Ecke
- Abstoß

Taste 1 & Taste 2:

- Mannschaft auswählen
- Nationalität auswählen
- Spiel starten

Und jetzt wird gestürmt ...

Denken Sie immer daran, daß nur der mit einem Pfeil markierte Spieler Ihren Anweisungen folgen wird.

Ball führen

Benutzen Sie die Richtungspfeile und der Spieler wird den Ball in diese Richtung führen.

Bouton 1:

- Shot
- Tirs et lobs
- Dégagements

Bouton 2:

- Passes
- Remise en jeu
- Tir de corners
- Passes au goal.

Boutons 1 + 2

- Choix des équipes
- Choix de ligue
- Début du jeu

Les manœuvres une par une

Maintenant que vous savez comment pratiquer chaque coup, voici comment pratiquer le jeu. Notez que le ou les joueurs prêts à jouer sont signalés par une flèche au dessus de la tête.

Dribble:

Un joueur peut dribbler la balle dans la direction que vous voulez: il suffit de pousser la flèche dans la direction correspondante.

Botón 1

- Dispara faltas
- Tira a portería y saque de puerta.

Botón 2

- Centra
- Despeja
- Lanza corners
- Centra con el portero.

Botones 1 y 2

- Seleccionan el equipo
- Seleccionan la liga
- Comienza el juego.

JUEGO

Ahora sabe como mover. A continuación se indica como se desarrolla el juego. Por favor, observe que los jugadores que están en posesión del balón son destacados con una flecha sobre sus cabezas.

Driblar:

El jugador hará un regate en cualquier dirección que Ud. deseé al empujar el botón D en dicha dirección.

TASTO 1

- CALCIARE LA PALLA
- EFFETTUA UN TRAVERSONE
- TIRO IN PORTA

TASTO 2

- PASSAGGI
- CALCI D'ANGOLO
- PASSAGGI IN PORTA

TASTO 1 e 2

- SELEZIONA LE SQUADRE
- SELEZIONA LA LEGA
- DA INIZIO AL GIOCO

LA PARTITA

Ora che conoscete come funziona il controllo del gioco vi spiegheremo le varie fasi della partita.

DRIBBLING

Il giocatore potrà effettuare un dribbling spostando il componente della sua squadra mediante il tasto direzionale.

Pass:

To pass the ball in any direction, you need a receiver who will be indicated by an arrow near the player with the ball.

By using your D-Button, you can change the position and direction of both players. The receiver will progress with the player who has the ball.

Once you've established a position where you'd like to pass, push D-Button in the desired direction while pressing Button 2.

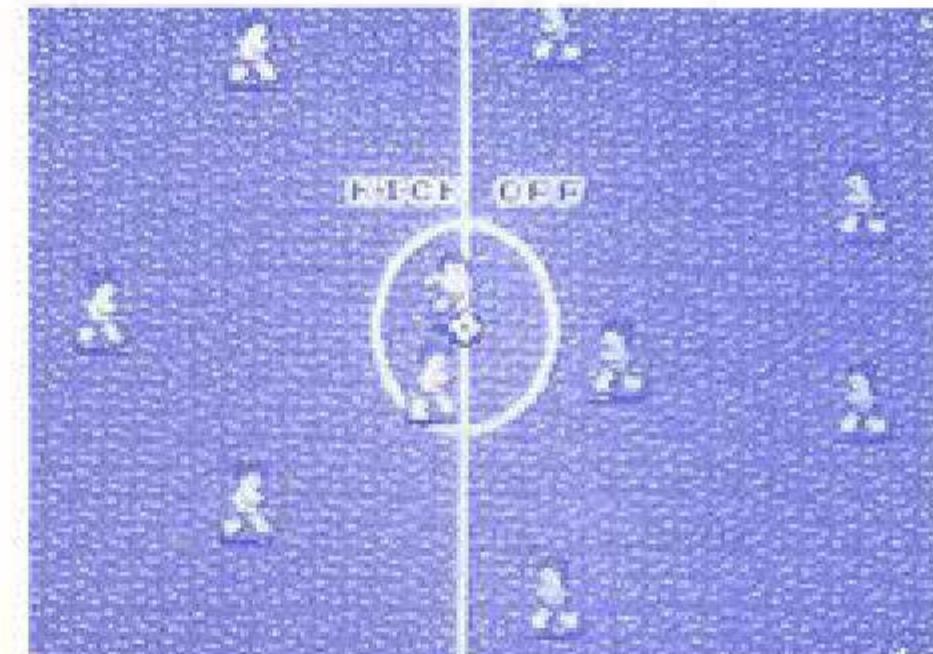
Kicks:

The starting kickoff is executed by pressing Button 1.

During field play, long and short kicks will be executed by pressing Button 1. These kicks will always fly in the direction towards the goal, independent of players' positions or directions. Furthermore, you don't need to guide the ball with the D-Button. Button 1 performs the entire execution.

Ball abgeben

Alle Spieler Ihres Teams, an die Sie den Ball abgeben können, sind mit einem Pfeil gekennzeichnet. Dirigieren Sie beide Spieler mit den Richtungspfeilen, bis sie eine günstige Position erreicht haben. Dann halten Sie Taste 2 gedrückt und tippen auf den Richtungspfeil zum zweiten Spieler und schon wird der Ball an diesen abgegeben.



Der Anstoß

Der Anstoß zu Beginn und während des Spieles wird mit der Taste 1 ausgelöst.

Dabei spielt es keine Rolle, wo sich Ihre Spieler befinden oder in welche Richtung sie laufen – der Ball fliegt immer in Richtung auf das gegnerische Tor. Die Richtungspfeile beim Schießen werden nicht benötigt. Ein Druck auf Taste 1 reicht aus und der Ball fliegt in Richtung Tor.

Passe:

Pour passer la balle dans une direction, il faut qu'un joueur soit à proximité, prêt à recevoir donc signalé par une flèche.

En utilisant le bouton de flèche, vous pouvez déplacer la position des 2 joueurs. Le receveur se déplacera en même temps que le porteur du ballon.

Quand vous êtes arrivé dans la position où vous voulez effectuer la passe, appuyez sur le bouton de flèche dans la direction désirée et appuyez en même temps sur le Bouton n° 2.

Shoots:

Le coup d'envoi est affectué en appuyant sur le bouton n° 1.

Pendant le jeu, on peut effectuer des shoots courts ou longs en appuyant sur le bouton n° 1. Ces shoots seront toujours en direction du but, quelle que soit la position ou la direction de déplacement du joueur. Ainsi, vous n'avez même pas besoin de diriger le tir avec le bouton de flèche, le bouton n° 1 se charge de tout.

Centrar:

Para centrar el balón en cualquier dirección, necesita a alguien que reciba el pase. El receptor se indicará con una flecha.

Usando el botón D, puede cambiar la posición y la dirección de ambos jugadores. El receptor se moverá simultáneamente al jugador que tiene el balón.

Una vez alcanzada una posición adecuada para centrar, pulse el botón D en la dirección deseada mientras presiona el botón 2.

Disparos a balón parado:

El saque inicial se hace pulsando el botón 1.

Durante el juego, los disparos a balón parado se harán pulsando el botón 1. Estos disparos irán siempre a portería independientemente de la posición de los jugadores. Por ello, no necesita guiar el balón con el botón D.

PASSAGGI

La palla verrà passata al giocatore indicato con la freccia di colore bianco.

Usando il tasto direzionale potrete cambiare la posizione della freccia. Quindi è possibile cambiare la destinazione del passaggio.

Una volta deciso a chi passare la palla, premere il tasto 2 del vostro control pad.

CALCIO D'INIZIO

Il calcio d'inizio viene effettuato tramite il tasto 1 del vostro control pad Sega.

Premendo il tasto 1 (dopo aver dato il calcio d'inizio) il calciatore in possesso di palla effetterà un traversono verso la porta avversaria.

Please refer to instructions for "Penalty Kick Contest" where 'kicking' direction is slightly different.

Shooting and Overhead

Shooting:

When you see the defensive goal posts, you are eligible to shoot for the goal.

You are now in the goal shooting area and the player with the ball can shoot in the direction the white arrow indicates.

The white arrow moves over the goalie's head and dictates the direction of the ball.

While watching the arrow between goalie and posts, press Button 1 to execute the shot. Since the ball will move according to the arrows indication, shoot when passage to this point is clear.

If your player is near the goal, and the arrow's direction is blocked, pass the ball to a player in a better position.

Eine Ausnahme davon gibt es nur beim Elfmeterschießen, doch davon später.

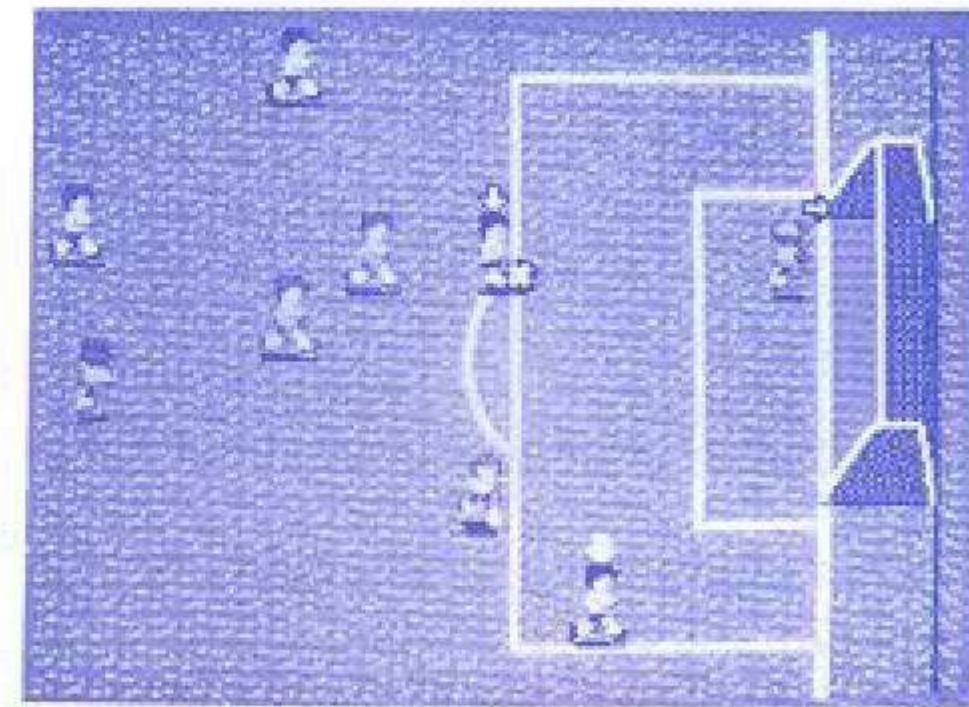
Ball schießen

Sobald Sie die gegnerischen Verteidiger sehen, haben Sie Ihre erste Torchance.

Der weiße Pfeil bewegt sich über dem Torwart hin und her und bestimmt die Schußrichtung des Balls. Sobald der Pfeil sich nicht direkt über dem Torwart befindet, schießen Sie mit Taste 1 den Ball auf das Tor.

Es kann vorkommen, daß der weiße Pfeil blockiert wird, wenn Ihr Spieler mit dem Ball zu nahe am Tor steht. Geben Sie den Ball dann lieber an einen anderen Ihrer Spieler ab, der etwas günstiger zum Tor steht.

Wird der Ball dabei an einen Spieler abgegeben, der außerhalb dieses begrenzten Schußbereiches steht, dann kann dieser Spieler über die anderen Spieler hinweg auf das Tor schießen. Auch hier bestimmt wieder der weiße Pfeil, in welchen Bereich des Tores der Ball gehen wird.



Pour le tir des pénalties, la manœuvre est légèrement différente, reportez-vous au paragraphe concerné.

Tirs au but et lobs

Quand vous voyez les poteaux du but, vous avez la possibilité de tirer au but.

Vous êtes alors dans la zone du but et le joueur en possession de la balle peut tirer dans la direction indiquée par la flèche blanche.

La flèche blanche se déplace au dessus de la tête du goal et indique la direction de la balle.

Tout en surveillant la position de la flèche par rapport au goal et aux poteaux, exécutez le tir en appuyant sur le bouton n°1. Comme la balle va dans la direction de la flèche, tirez quand la flèche désigne un passage libre vers le but.

Si votre joueur est près du but et si la flèche est bloquée, faites une passe à un joueur mieux placé.

Por favor, consulte las instrucciones para el "lanzamiento de penalty" donde la dirección del tiro se hace de forma distinta.

Tiros a puerta:

Cuando vea los postes de la portería podrá dispara a gol. Estará entonces en el área de tiro y el jugador que controle el balón podrá disparar en la dirección que indican las flechas blancas.

La flecha blanca se mueve sobre la cabeza del portero e indica la dirección del balón.

Mientras observa la flecha, pulse el botón 1 para disparar. Como el balón se moverá según lo que indique la flecha, dispare cuando vea el camino despejado.

Si Ud. está cerca de la portería, pero no tiene camino libre para disparar, centre el balón a otro jugador mejor situado.

TIRO IN PORTA E TRAVERSONE

Quando la porta avversaria è visibile sullo schermo sarete in grado di effettuare un tiro in porta.

La palla verrà calciata in direzione della freccia bianca.

Tirate in porta quando la freccia non è sovrapposta al portiere, solo così potrete avere buone possibilità di fare goal. Quando vi troverete nella vostra metà campo, effettuate un lungo traversone per guadagnare terreno e portarvi in zona d'attacco.

If the player with the ball has passed to a receiver who is behind the goal area, this receiver may execute an overhead shot by pressing Button 1. The ball will move according to the arrow's indicated direction.

This is called an overhead shot, because the receiver's position puts him in close proximity to the goalie, where a straight-on shot would be difficult. So, try to shoot over the goalie's reach.

Throw-in:

If the offensive ball has crossed the defensive touchline (inside the goalie's area where he's allowed to pick up the ball) the defense will perform a throw-in.

When the ball has stopped inside the line, defensive players will automatically surround this area.

The goalie will retrieve the ball and you can select the player who will receive the ball by pushing the D-Button in his direction while pressing Button 2. In essence, you're directing the playing arrows to a particular player.

Einwurf

Landet der Ball im Strafraum, nimmt der gegnerische Torwart den Ball auf und wirft ihn wieder ein Sie halten dann die Taste 2 gedrückt und wählen den Abwehrspieler aus, an den der Torwart den Ball abgeben soll.

Si le joueur qui a la balle passe à un receveur qui est dans la zone de but, le receveur peut faire un lob en appuyant sur le bouton n°1. La balle se déplacera dans la direction de la flèche: le receveur étant trop près du goal, un tir direct serait trop difficile, on considère que l'oblique est plus efficace dans cette situation.

Remise en jeu

Si une balle en attaque a traversé la ligne des 22 mètres de l'équipe défensive, c'est à dire dans la zone où le goal peut toucher la balle de la main, la défense fera une remise en jeu.

Quand la balle s'arrête dans cette zone, tous les joueurs en défense se regrouperont autour.

Le goal amassera la balle et vous pourrez sélectionner le joueur qui recevra le dégagement en appuyant sur le bouton n° 2 en même temps que la flèche dans la direction du joueur désiré.

Si se centra a un jugador que está detrás del área, éste podrá hacer un tiro parabólico pulsando el botón 1. La pelota se moverá en la dirección indicada por la flecha. Por tanto, intente tirar fuera del alcance del portero.

Despejar:

Si el balón cruza la línea defensiva (dentro del área donde el portero puede coger la pelota) el defensa despejará.

Cuando el balón se para en el área, los defensas lo rodearán.

El portero capturará el balón y Ud. podrá elegir el receptor de su saque moviendo el botón D mientras pulsa el botón 2. Con ello Ud. dirige las flechas a un jugador en concreto.

RIMESSA LATERALE

Se la squadra in possesso di palla lancia la sfera oltre le linee laterali del campo di gioco, otterrete una rimessa laterale.

Il giocatore più vicino alla palla si accingerà a rimetterla in campo.

Con il tasto direzionale potrete selezionare il giocatore che riceverà il passaggio.

Corner Kicks:

If the ball is kicked behind the defensive goal line by any defending player, the offense will be eligible for a corner kick.

Players that can pass the ball will be automatically positioned in the corner area by the goal.

To select a receiver, press D-Button in the direction of the desired player and then press Button 2 for the pass.

You cannot score a goal directly from a corner kick. The receiver must shoot for the goal after he's been passed the ball.

Ecke

Hat einer der Verteidiger den Ball aus dem Strafraum den Ball ins Aus geschossen, führt der angreifende Stürmer eine Ecke aus. Alle Spieler, die diese Ecke ausführen können, werden automatisch bei dieser Ecke aufgestellt.

Benutzen Sie jetzt wieder die Richtungspfeile, um den Spieler auszuwählen, der den Ball annehmen soll. Es ist nicht erlaubt, von der Ecke direkt auf das Tor zu schießen.

Corners

Si la balle est envoyée derrière la ligne de but par un défenseur, l'attaque pourra jouer un corner.

Les joueurs qui peuvent passer la balle seront automatiquement positionnés dans le coin au niveau des buts.

Pour sélectionner celui qui recevra la balle, appuyez le bouton de flèche dans la direction du joueur puis sur le bouton n° 2 pour la passe.

Vous ne pouvez marquer directement sur un corner, il faut passer à un joueur qui marquera le but.

Lanzamiento de corners:

Si el balón es lanzado detrás de la línea de fondo por un defensa. El atacante podrá lanzar un corner.

Los jugadores que puedan centrar se colocarán en el corner. Para seleccionar un receptor del saque, mueva el botón D en la dirección deseada y pulse el botón 2 para centrar.

No puede marcar gol directamente desde el corner. El receptor debe rematar.

CALCIO D'ANGOLO

Se la palla viene calciata da un difensore oltre le linee di fondo campo la squadra avversaria oterrà un calcio d'angolo.

Il giocatore più vicino alla porta verrà posizionato automaticamente vicino a quest'ultima.

Con il tasto direzionale potrete selezionare il giocatore che riceverà il passaggio.

Non potrete realizzare direttamente un goal dal punto in cui batterete il calcio d'angolo.

Goal Kicks:

When the ball has been played by the offense and crosses the defensive goal line, the defending side will perform the goal kick.

Both the ball and the player will automatically be positioned in the corner of the goal area.

You can control the ball by pressing D-Button in the direction you desire the ball to move. At the same time, opt for a pass or a kick by pressing Button 1 or Button 2.

Tackle:

When a player is controlling the ball with his feet, he is eligible to be tackled.

You can tackle an opposing player by using your D-Button to move your player into contact with him.

Once you've made contact with a player in control of the ball, a sliding tackle will automatically occur.

Elfmeter

Der Spieler und der Ball werden automatisch in die richtige Position gestellt, von der aus der Elfmeter ausgeführt wird.

Wählen Sie mit den Richtungspfeilen die Schußrichtung für den Ball aus und drücken dann entweder Taste 1 oder Taste 2. Natürlich können Sie dabei den Ball auch an einen anderen Spieler abgeben.

Angreifen

Besitzt der Gegner gerade den Ball, sollten Sie versuchen, ihn den Ball abzujagen. Folgen Sie dazu den Gegner mit Hilfe der Richtungspfeile. Sobald Sie nahe genug herangekommen sind, können Sie den Ball selbst spielen.

Degagements

Quand la balle jouée par l'attaque traverse la ligne de but de la défense, celle ci va la dégager.

La balle comme le joueur sont automatiquement placés au coin de la zone des 22 mètres.

Vous pouvez contrôler la direction que vous voulez donner à la balle en utilisant le bouton de flèche. En même temps, vous choisissez un shoot ou une passe en utilisant le bouton n° 1 ou n° 2.

Tackle

Quand un joueur se déplace balle au pied, il peut être tacklé.

Vous pouvez tackler un adversaire en utilisant le bouton de flèche pour entrer en contact avec lui: un tackle se produit automatiquement quand vous entrez en contact avec un joueur porteur de la balle.

Saque de puerta:

Cuando el balón salga por el fondo lanzado por un atacante, el defensa sacará de puerta. Para ello, el jugador y el balón se colocarán en la esquina del área.

Ud. puede controlar el balón pulsando el botón D en la dirección deseada. Simultáneamente, elija centrar o golpear lejos el balón pulsando el botón 1 ó 2.

Cargas:

Cuando un jugador controla el balón con sus pies, puede ser cargado. Ud. puede cargar a un contrario usando el botón D para mover a su jugador.

RIMESSA DA FONDO CAMPO

Quando la palla viene calciata oltre la linea di fondo campo della squadra avversaria otterrete una rimessa da fondo campo.

La palla ed un giocatore della squadra avente diritto alla rimessa saranno automaticamente posizionati nell'area apposita alla rimessa in campo della sfera.

Premete il tasto 2 per calciare la palla ed usate il tasto direzionale per imprimere la direzione desiderata alla palla.

TACKLE

Quando un giocatore è in possesso di palla è soggetto a subire un TACKLE (scivolata da parte di un altro giocatore)

Potete effettuare una scivolata mediante l'uso del tasto direzionale.

Una volta entrati in contatto con il giocatore in possesso di palla, effettuerete automaticamente un TACKLE.

Saving:

You can direct the goalie to catch the ball pressing the D-Button in the direction the ball is moving.

After you have caught the ball, pass or kick the ball into play by using the D-Button to guide the ball's direction while pressing Button 1 or 2.

If the goalie has scrambled to the inside of the goal area, you will always catch the ball.

Take Control

The following information will guide you through the preliminary stages of WORLD SOCCER™.

Game Selection:

There are two game selections available in WORLD SOCCER™ for either one or two players.

The game screen reads as follows:

Torwart

Der Torwart wird ebenfalls mit den Richtungspfeilen gelenkt. Um einen Ball zu halten, dirigieren Sie den Torwart in die gleiche Richtung, in die der Ball geschossen wurde.

Um den Ball danach wieder abzugeben, wählen Sie mit den Richtungspfeilen den gewünschten Spieler an und drücken dabei Taste 1 oder Taste 2.

Spiel auswählen

Bevor Sie jetzt mit Fußballspielen loslegen, haben Sie noch die Qual der Wahl zwischen folgenden Möglichkeiten:

Arrêt

Vous pouvez diriger le goal pour qu'il arrête la balle en appuyant la flèche dans la direction où va la balle.

Quand vous avez attrappé la balle, dégagez ou faites une passe en utilisant le bouton 1 ou 2, la direction étant donnée par le bouton de flèche.

Si votre goal plonge à l'intérieur de la zone de but, vous attrapperez toujours la balle.

Prise de commandes

Les informations suivantes vous guideront à travers les premières étapes du jeu WORLD SOCCER.

Sélection du jeu

Il y a deux sélections possibles pour un ou deux joueurs dans WORLD SOCCER.

L'écran indique:

Paradas:

Ud. puede hacer que el portero para el balón pulsando el botón D en la dirección en que se mueve el balón.

Después de capturar el balón, saque o centre mediante el botón D y los botones 1 y 2 según se indica arriba.

Si el portero sale al área a por el balón, seguro que lo captura.

CONTROL

La siguiente información le ayudará a iniciarse en el juego.

Selección del juego

Hay dos elecciones posibles para uno o dos jugadores:

PARATA

Il vostro portiere può essere spostato con il tasto direzionale del control pad.

Se il giocatore in questione entra in contatto con la palla avrete effettuato una parata.

Dopo quest'azione potrete rimettere in gioco la sfera premendo il tasto 1 del vostro control pad Sega.

INIZIO DEL GIOCO

Le seguenti informazioni vi aiuteranno a capire le fasi preliminari del gioco.

SELEZIONE DEL GIOCO

Con il WORLD SOCCER SEGA è possibile giocare a due diversi tipi di gioco. Questo è valido sia che per un giocatore, sia che per il gioco a due.

Ecco illustrata la videata iniziale del gioco:

- 1 Player Game
- 2 Player Game
- 1 Player Soccer Game
- Penalty Kicks Contest
- 2 Player Soccer Game
- Penalty Kicks Contest

To choose your game level, move your D-Button up and down the selection until you decide your preference. Then, press Button 1 on Player 1's Operating Pad for any 1-Player selection or press Button 2 on Player 1's Operating Pad for any 2-Player selection.

- 1 Player Game (Sie spielen alleine)
- 2 Player Game (Sie spielen zu zweit)
- 1 Player Soccer Game (alleine Fußball spielen)
Penalty Kicks Contest
(Elfmeterschießen)
- 2 Player Soccer Game (zu zweit Fußball spielen)
Penalty Kicks Contest
(Elfmeterschießen)

Wählen Sie das gewünschte Spiel mit den Richtungspfeilen aus und tippen dann bei nur einem Spieler auf eine Taste des Joysticks 1 und bei zwei Spielern auf eine Taste vom zweiten Joystick.

- 1 PLAYER GAME (partie à 1 joueur)
- 2 PLAYER GAME (partie à 2 joueurs)
- 1 PLAYER SOCCER GAME (partie de foot à 1 joueur)
Penalty kick contest (épreuve des penalties)
- 2 PLAYERS SOCCER GAME (partie de foot à 2 joueurs)
Penalty kick contest (épreuve des penalties)

Pour choisir votre niveau de jeu, déplacez-vous dans le tableau en utilisant le bouton de flèche jusqu'à la sélection voulue. Ensuite, appuyez sur le bouton n° 1 du panneau de commande du premier joueur pour une partie à 1 joueur, et sur le bouton n° 2 toujours sur le panneau de commande du premier joueur pour une partie à 2 joueurs.

- 1 Player game (Juego para 1 jugador)
- 2 Player game (Juego para 2 jugadores)
- 1 Player Soccer game
Penalty Kicks contest
(Concurso de penalty con 1 jugador)
- 2 Players Soccer Game
Penalty Kicks contest
(Concurso de penalty con 2 jugadores)

Para elegir el nivel de juego, mueva el botón D arriba y abajo hasta conseguir su elección. A continuación pulse el botón 1 en el Pad de control del jugador 1, si es un juego de un sólo jugador o pulse el botón 2 del mismo Pad si es un juego de dos jugadores.

- 1 PLAYER GAME
- 2 PLAYER GAME
- 1 PLAYER SOCCER GAME
PENALTY KICK CONTEST
- 2 PLAYER SOCCER GAME
PENALTY KICK CONTEST

Per scegliere una di queste opzioni muovete il tasto direzionale del control pad in alto e in basso.
In seguito premete il tasto 1 del control pad 1 per un giocatore.
Per due giocatori premete il tasto due del control pad 2.

1P VS 2P:

There are few differences between these playing options. Primarily setup and game play are similar. It's who you're playing that divides the games.

When you're one player, the Computer Processing Unit (CPU) is your opponent. When you're playing a two-player game, your opponent is a friend or anyone else. The subtle differences are detailed in the information below.

Choose Your Team:

You're allowed to choose any one of the eight international teams. The selection screen will appear and your D-Button will help you make your decision. Move up or down and to the right and left of the flickering flags by pushing the B-Component in these directions.

The teams are ranked in groups of two according to their individual strengths and expertise. They are in order of high to low: 1) ARGENTINA/WEST GERMANY 2) FRANCE/BRAZIL 3) GREAT BRITAIN/ITALY 4) USA/JAPAN.

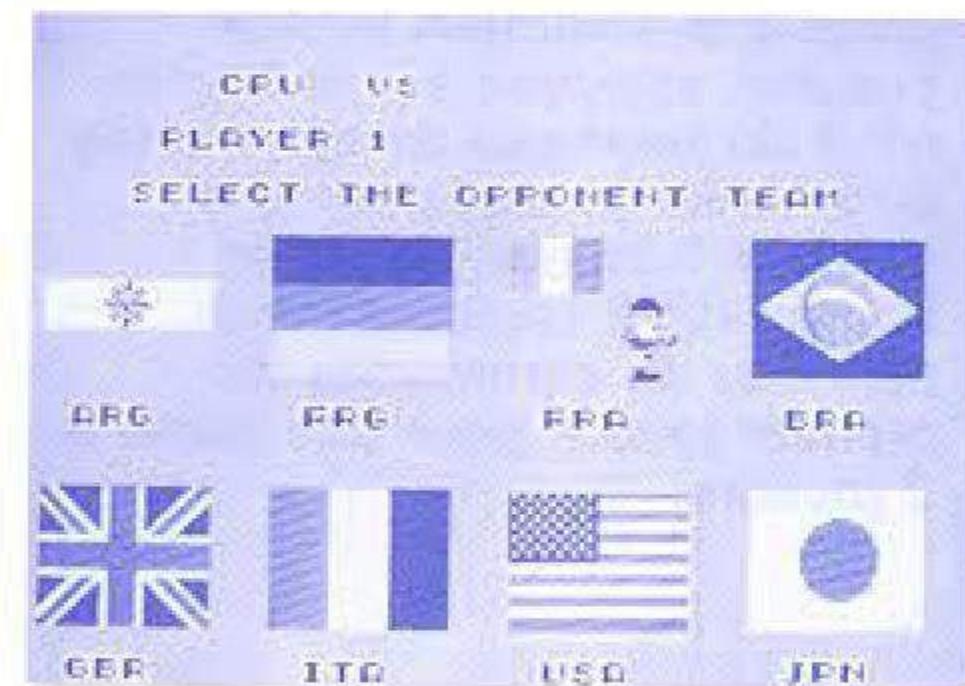
Das Spiel zu zweit

Es gibt bei der Handhabung oder Taktik keinen Unterschied zwischen dem Spiel alleine oder zu zweit. Falls Sie allein spielen, ist Ihr Gegner der Computer.

Auswahl des Teams

Sie haben die Wahl zwischen acht internationalen Mannschaften. Auch hier treffen Sie Ihre Wahl wieder mit den Pfeiltasten und drücken dann Taste 1.

1. Argentinien-Deutschland
2. Frankreich-Brasilien
3. England-Italien
4. U.S.A.-Japan



1 ou 2 joueurs

Il y a peu de différences entre ces 2 options de jeu. Les réglages de base et les principes du jeu sont similaires. Ce qui diffère, c'est contre qui vous jouez.

Quand vous jouez seul, c'est l'ordinateur qui est votre adversaire. Dans une partie à 2, c'est le deuxième joueur qui est votre adversaire. Les différences plus subtiles sont les suivantes:

Choisissez votre équipe

Vous pouvez choisir d'être n'importe laquelle des 8 équipes internationales. L'écran de sélection apparaîtra et le bouton de flèche vous permettra de faire la décision. Déplacez-vous avec lui vers l'un des drapeaux scintillants en poussant le curseur B dans la bonne direction.

Les équipes sont séparées en groupes en fonction de leur qualité et de leur expérience. Dans l'ordre, il y a: 1) Argentine/ Allemagne de l'Ouest. 2) France/ Brésil 3) Grande-Bretagne/Italie 4) USA/Japon.

Un jugador o dos jugadores:

Hay pocas diferencias entre estas opciones. La iniciación y el juego son similares. Lo que los distingue es quién juega.

Con un sólo jugador, el ordenador es su oponente. Con dos jugadores su oponente es el otro jugador.

Elección de equipos

Ud. puede elegir uno entre ocho posibles equipos. Cuando aparezca la pantalla de selección, Ud. podrá elegir con el botón D moviéndolo hasta situarlo junto a la bandera del equipo deseado.

Los equipos están clasificados según su calidad de mayor a menor:

1. ARGENTINA/ALEMANIA
2. FRANCIA/BRASIL
3. GRAN BRETAÑA/ITALIA
4. USA/JAPON.

GIOCATORE 1 CONTRO

GIOCATORE 2

Ci sono alcune differenze fra il gioco a due giocatori e quello ad uno.

I preliminari d'introduzione al gioco sono invece simili e non comportano grosse differenze.

Quando siete soli a giocare il vostro avversario è impersonato dal computer.

Quando invece si gioca l'opzione 2 PLAYER il vostro avversario è un vostro amico o qualsiasi altra persona.

Le sopracitate differenze sono indicate nelle spiegazioni successive.

SCEGLI LA TUA SQUADRA

Hai la possibilità di scegliere una delle otto squadre partecipanti al torneo.

Apparirà lo schema di selezione per le squadre, il vostro tasto direzionale del control pad vi aiuterà nella scelta.

Muovete il vostro cursore fino ad arrivare sulla bandiera appartenente alla squadra da voi scelta.

When you've chosen a particular team, make sure the white frame surrounds the flag and press Button 1.

If you're one player, repeat this procedure for CPU. If you're two players, Player 2 will repeat this procedure before the game begins.

After each setup, the national anthem for each team will be played, which you can interrupt by pressing Button 1 again. After the last player's setup, the flags will disappear and players will appear on the field. Note your team colors so you'll recognize them on screen.

Soccer Field:

Due to the width of the soccer field, you will not be able to see the entire field on your screen. The part you can see represents about 1/6 of the field. As the ball moves, the screen will shift and open the field to your view.

Falls Sie gegen den Computer spielen, wählen Sie auf die gleiche Weise eine Mannschaft für den Computer aus. Spielen Sie zu zweit, sucht sich jetzt der zweite Spieler sein Team aus.

Nach jedem Auswählen erklingt die Nationalhymne der Mannschaft, die mit Taste 1 abgebrochen wird. Nachdem jetzt die Mannschaftsaufstellung feststeht, erscheinen die Spieler auf dem Bildschirm. Merken Sie sich unbedingt die Farben Ihres Teams, um Ihre Spieler während des Spieles nicht zu verwechseln.

Das Spielfeld

Da das Spielfeld zu groß ist, um es komplett abzubilden, sehen Sie während des Spieles immer nur ca. ein sechstel des Spielfeldes. Dieser Ausschnitt folgt aber immer den Ballbewegungen.

Quand vous avez choisi votre équipe, assurez-vous que le cadre blanc entoure le drapeau correspondant et appuyez sur le bouton 1.

Si vous êtes à 1 joueur, répétez cette procédure pour l'ordinateur. Si vous jouez à deux, le 2^e joueur répètera la procédure avant le début de la partie.

Après ces réglages préliminaires, l'hymne national de chaque équipe sera joué. Vous pourrez l'interrompre en appuyant sur le bouton 1. Après les réglages du 2^e joueur, les drapeaux disparaissent et les joueurs arrivent sur le terrain.

Le terrain de football

Du fait de son étendue, vous ne pourrez voir la totalité du terrain sur votre écran. La partie que vous voyez représente environ 1/6^e du terrain. L'affichage se déplace pour suivre la balle sur le terrain.

Cuando haya elegido un equipo, pulse el botón 1.

Si Ud. juega sólo, repita el procedimiento para asignar un equipo al ordenador. Si juegan dos personas, el jugador 2 debe elegir su equipo siguiendo el mismo procedimiento.

Tras la elección sonarán los himnos nacionales que pueden ser interrumpidos pulsando el botón 1. A continuación aparecerán los jugadores en el campo. Fíjese en los colores de su equipo.

Campo de fútbol:

Por sus dimensiones, Ud. no podrá verlo entero. La parte visible representa 1/6 de todo el campo. Al moverse la pelota Ud. podrá ver otras zonas del campo.

Le otto squadre sono raggruppate in ordine di abilità nel seguente ordine (dalle più forti alle più deboli): ARGENTINA/GERMANIA OVEST- FRANCIA/BRASILE- GRAN BRETAGNA/ITALIA- USA/ GIAPPONE.

Se siete soli a giocare dovrete scegliere anche la squadra appartenente al computer. Nel caso di due giocatori il giocatore 1 sarà il primo a scegliere la squadra.

Dopo aver scelto la propria squadra si udiranno le note dell'inno nazionale corrispondente. L'inno può essere fermato in qualsiasi istante premendo il tasto uno del control pad.

IL CAMPO DI GIOCO

Non potrete vedere tutto il campo sullo schermo. Infatti si potrà vedere solamente la parte del campo in cui si sta svolgendo l'azione. Si potrà vedere sullo schermo solo 1/6 dell'intero campo di gioco.

The Two Attractions: Regular Soccer and Penalty Kicks Contest

Regular Soccer Game:

The following information guides regular soccer play. In some instances, it will overlap with information you'll receive for "Penalty Kicks Contest."

Know The Score:

Scoring is easy in WORLD SOCCER™ since it follows those requirements established by the World Cup Association.

- A goal is equal to one point.
- A goal can be scored when an offensive player kicks the ball over the goal line in a defensive goal zone.
- A goal can be scored by mistake if a player kicks the ball over his own goal line.

Zwei Spiele in einem: Fußball und Elfmeterschießen

Fußball

Die folgenden Informationen beziehen sich auf das normale Fußballspielen. Ein Teil davon werden Sie auch bei den Regeln für das Elfmeterschießen wiederfinden.

Die Bewertung

Entspricht voll und ganz den internationalen Fußball-Reglement und sind Ihnen von daher sicherlich schon gut bekannt:

- Für jedes Tor erhalten Sie einen Punkt.
- Ein Tor haben Sie geschossen, sobald der Ball die Torlinie überschreitet.
- Selbst Eigentore werden bei diesem Spiel berücksichtigt.

Les deux attractions: le football normal et l'épreuve des tirs au but (penalties)

Le football normal:

Les informations suivantes vous guident pour le jeu de football normal. Certaines informations se recouvriront avec le paragraphe sur l'épreuve des tirs au but.

Pour connaître le score:

Le score est facile dans WORLD SOCCER: il suit les règles de la ligue mondiale de Football:

- Un but marque un point
- Un but est marqué quand un joueur en attaque envoie la balle au delà de la ligne de buts dans le but.
- Un joueur peut marquer par erreur un but contre son camp.

COMPETICION DE FÚTBOL Y CONCURSO DE PENALTY

Competición de fútbol:

La siguiente información le ayudará a comprender la competición. A veces, esta información está mezclada con la del concurso de penalty.

Tanteo:

El marcador funciona igual que en el fútbol real.

- Un gol es un punto.
- Se puede marcar cuando un atacante tira a portería dentro del área de tiro.
- Se puede marcar goles en propia meta.

LE DUE ATTRAZZIONI PARTITA/CALCI DI RIGORE

PARTITA

Le seguenti informazioni vi aiuteranno a capire il gioco e le regole di una vera partita di calcio:

- Un goal vale un punto
- Il goal si realizza quando la palla oltrepassa completamente la linea di porta
- Quando un giocatore calcia la palla oltre la propria linea di porta totalizza un punto della squadra avversaria.

Victory:

- The team that scores the highest amount of goals when time runs out wins the game.
- If there is a tie-game, the winner will be decided by a test of penalty kicks. This selection will appear on screen and you may play according to instructions under the heading, "Penalty Kicks Contest."

Game Clock: A

The game clock appears in the upper right part of the screen. As the game progresses, the black area will grow, indicating how much time has elapsed. When playing time reaches 3/4 of the game clock, it's half time..

Consequently, in the second half, when 3/4 of the clock is reached, game is over due to time-up.

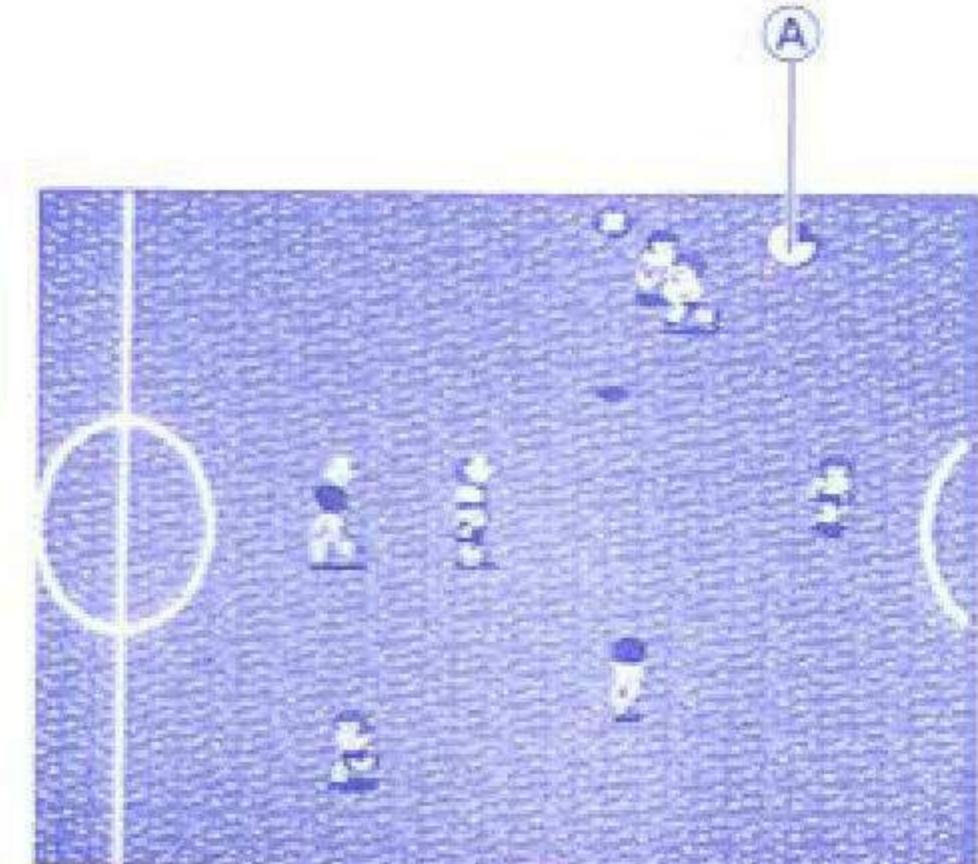
Sieg

- Gewonnen hat die Mannschaft, die nach Ablauf der Spielzeit die meisten Tore geschossen hat.
- Falls das Spiel unentschieden ausgeht, entscheidet ein Elfmeterschießen über den Sieg. Es erscheint dann eine entsprechende Mitteilung auf dem Bildschirm und es gelten dann die normalen Regeln für das Elfmeterschießen.

Zeit: A

In der oberen rechten Ecke ist eine Uhr eingeblendet, die die Spielzeit mit einem scharzen Balken anzeigt. Sobald ca. 75% der Zeitanzeige schwarz gefärbt ist, haben Sie die Halbzeit erreicht.

Dementsprechend ist das Spiel zuende, sobald in der zweiten Halbzeit auch wieder ca. 75% der Zeitanzeige schwarz ist.



Victoire:

- L'équipe qui a le score le plus fort à l'issue du temps réglementaire a gagné.
- En cas de match nul, le vainqueur est désigné par une épreuve de tirs au but. La sélection apparaît sur l'écran. Pour cette épreuve, consulter le paragraphe consacré.

Pendule:

Une pendule apparaît dans le coin en haut à gauche de l'écran. Pendant que le jeu se déroule, la zone noire progresse, indiquant combien de temps a passé. Quand le temps écoulé atteint les $\frac{3}{4}$ du cadran, c'est la mi-temps.

De ce fait, quand la deuxième mi-temps est finie, la partie est finie.

Victoria:

- El equipo que marca el mayor número de goles gana el partido.
- Si hay empate, el vencedor se decidirá mediante el lanzamiento de penaltys. (Ver instrucciones referentes al concurso de penaltys)

Crónometro:

El reloj aparece en la parte superior derecha de la pantalla. Al avanzar el juego, el área negra aumentará indicando el tiempo consumido. Cuando el tiempo de juego alcance $\frac{3}{4}$ del tiempo del reloj, se llegará al descanso.

Cuando en el segundo tiempo se alcancen nuevamente los $\frac{3}{4}$, el partido habrá terminado.

VITTORIA:

La squadra che durante il corso della partita totalizza il più alto numero di goal vince la gara.

Se la partita si concluderà con un punteggio di parità, i calci di rigore decideranno chi delle due squadre vincerà la partita.

TEMPO DI GIOCO:

L'orologio indicante lo scorrimento del tempo apparirà sulla parte destra/alta dello schermo.

Lo scorrimento del tempo sarà indicato del riempimento con colore nero dell'area del suddetto orologio. Quando il cronometro sarà riempito con $\frac{3}{4}$ di colore nero il tempo di gioco sarà finito. Ci sono due tempi di gioco.

Rules and Regulations:

Kickoff

- After you've selected your players, the kickoff screen will appear.
- Kickoff will be performed by the team on the left side.
- The first half kickoff will be executed by Player 1.
- The second half kickoff will be executed by either Player 2 or CPU.

Offside Violations

- When there is less than two defensive players between you and the goal line with more of your players behind them between the goal line, you'll be called for offside.
- An offside sign will appear on screen and the game will have a momentary time-out. Playing commences with a free kick from the same position by the opposition.

Die Regeln

Anstoß

- Nach Auswahl der Mannschaft sehen Sie auf dem Bildschirm die normale Mannschaftsaufstellung zum Anstoß.
- Den Anstoß hat immer die Mannschaft links.
- In der ersten Halbzeit führt die Mannschaft von Spieler 1 den Anstoß aus, in der zweiten Halbzeit die Mannschaft von Spieler 2 oder vom Computer.

Abseits

- Falls weniger als zwei Abwehrspieler zwischen Ihnen und der Torlinie stehen und Sie selbst mehr als zwei Spieler zwischen diesen Abwehrspielern und der Torlinie haben, wird das Spiel wegen der Abseits-Regeln unterbrechen.
- Eine entsprechende Mitteilung erscheint auf dem Bildschirm und das Spiel wird von der gegnerischen Mannschaft fortgesetzt.

Règles

Coup d'envoi

- Quand vous avez sélectionné vos joueurs, l'écran du coup d'envoi apparaîtra.
- Le coup d'envoi sera donné par l'équipe à gauche de l'écran.
- Le coup d'envoi de la première mi-temps sera effectué par le premier joueur.
- Le coup d'envoi de la deuxième mi-temps sera donné par le 2^e joueur ou par l'ordinateur.

Hors-jeu

- S'il y a moins de 2 joueurs en défense entre vous et le but avec d'avantage de joueurs de votre camp entre les défenseurs et la ligne de but, vous serez déclaré hors-jeu.
- Un panneau "HORS JEU" (OFFSIDE) apparaîtra sur l'écran et il y aura un arrêt de jeu. Le jeu reprendra sur un coup franc de la défense au même endroit.

Reglas:

Saque:

- Una vez elegidos los equipos, aparecerá la pantalla de saque.
- El saque lo hará el equipo de la parte izquierda.
- El saque del primer tiempo lo hará el jugador 1.
- El saque del segundo tiempo lo hará el jugador 2.

Fuera de juego:

- Cuando hay menos de dos defensas entre Ud. y la portería, su equipo estará fuera de juego.
- En ese instante aparecerá una señal de "Offside" en la pantalla y se parará el juego. Para continuar, el equipo contrario sacará la falta.

REGOLAMENTO

KICKOFF

- Dopo aver selezionato il gioco e le squadre apparirà sullo schermo lo schema iniziale.
- Il calcio d'inizio sarà dato dalla squadra occupante la metà campo sinistra.
- Il primo calcio d'inizio sarà dato dal giocatore 1.
- Nel secondo tempo sarà il giocatore due a dare il calcio d'inizio.

FUORIGIODO

- Quando un giocatore avversario rimane solo davanti al portiere (quindi fra lui e l'estremo difensore non vi rimane nessun giocatore) si verifica un fuorigioco.
- Nel caso che si verifichi questa scorrettezza sullo schermo apparirà la scritta OFFSIDE. La punizione sarà battuta dal punto in cui è stato commesso il fallo.

Penalty Kicks Contest:

Penalty kicks may occur in either of two ways. It may take place during regular soccer play when both sides have scored an equal number of goals and a "time-up" warning appears on screen.

Or, you select it from the game selection screen and play penalty kicks immediately.

Sophisticated Shooting:

The goal shooting area is divided into two zones; goal area and inner area. These two zones are each divided into 5 more divisions.

You will kick towards these zones by pushing your D-Button in the ball's desired direction.

If you press Button 1 while pushing your D-Button, your ball will move in your desired direction inside the goal area. If you do not push any buttons, your ball will move in the direction your D-Button is pushed inside the inner area.

Elfmeterschießen

Spielen Sie, weil entweder ein Spiel unentschieden ausgegangen ist oder nachdem Sie es zu Beginn des Spieles ausgewählt haben.

Tips zum Elfmeterschießen

Das Feld ist in 2x fünf Bereiche unterteilt -5 Felder innerhalb und 5 Felder außerhalb des Tores. Mit den Richtungspfeilen legen Sie fest, in welche Richtung Sie schießen wollen.

Drücken Sie die Taste 1 während Sie die Richtung auswählen, fliegt der Ball zu einem der Felder innerhalb des Tores. Benutzen Sie nur die Richtungspfeile, wird der Ball in Richtung auf eines der äußeren fünf Felder geschossen.

Auf die gleiche Art dirigieren Sie auch den Torwart, den Sie mit den Richtungspfeilen eines der fünf inneren Felder blockieren lassen. Ein Druck auf die Taste 1 und Ihr Torwart wird sogar hochspringen, um alle Bälle zu halten.



Epreuve des tirs au but (pénalties)

Les tirs au but se passent de deux façons: on peut les appeler directement depuis l'écran de sélection, ou ils interviennent sur un match nul à l'issue du temps réglementaire (TIME UP).

Technique avancée du tir...

La zone de tir au but est divisée en 2 parties: la zone de but (22 metres) et l'en-but. Chacune de ces zones est divisée en 5.

Vous pourrez shooter vers ces zones en appuyant le bouton de flèche dans la direction désirée pour la balle.

Si vous appuyez sur le bouton 1 en même temps que sur la flèche de direction, la balle se dirigera vers la zone correspondante du but. Si vous n'appuyez sur aucun bouton, la flèche donnera la direction de la balle vers la zone de défense.

Concurso de penalty:

Tendrá lugar en dos situaciones. Bien en caso de empate al final del partido o bien si Ud. selecciona esta opción en la pantalla de selección, con lo que lanzará los penaltys directamente.

Tiro sofisticado:

El área de disparo está dividida en dos zonas; el área grande y el área pequeña. Esas dos zonas se dividen en 5 subdivisiones. Ud. podrá disparar hacia esas zonas empujando el botón D en la dirección deseada.

Si Ud. pulsa el botón 1 mientras presiona el botón D, el balón se moverá en la dirección deseada, dentro del área. Si no pulsa el botón 1, el balón se moverá en la misma dirección, pero hacia el área pequeña.

Si Ud. defiende, puede parar con el portero moviendo el botón D en la dirección que desee. Cuando el portero necesite saltar, pulse el botón 1 mientras controla la posición en el botón D.

PENALTY KICK CONTEST

I calci di rigore si possono tirare nel caso che le due formazioni conclude no la partita in parità oppure, siete voi stessi a richiedere direttamente questa opzione di gioco.

TIRO SOFISTICATO

L'area di rigore è divisa in due zone: AREA PICCOLA ed AREA GRANDE. Queste due aree sono a loro volta suddivise in altre 5 zone.

Potrete tirare il pallone in una di queste zone premendo il tasto direzionale e nella direzione da voi desiderata.

Se premete il tasto 1 contemporaneamente al tasto direzionale la palla verr calciata negli angoli estremi della porta. Al contrario se premerete solo il tasto direzionale la palla si dirigerà verso la parte media della porta.

Se siete il portiere vi potrete dirigere verso la palla usando il tasto direzionale.

If you're on the defense, you can block goals by pressing your D-Button in the direction you want the goalie to move. When the goalie needs to jump or dive high to meet the ball, press Button 1 while pushing your D-Button to make him perform.

Know The Score:

If a series of penalty kicks is adopted, regular score achieved during regular play will be discounted and only the score from penalty kicks counts.

- Each team has 5 players to shoot one after the other. The contest ends if an irreversible lead is gained by either side before the 5 players have finished shooting.
- If all 5 players have attempted their goals and there is a tie-game, the game will proceed by a Sudden Death Contest.

Sudden Death Contest:

When a tie-game occurs after all five players have shot at the goal, the penalty kicks will continue until a fair lead can be established. Wherein, equal attempts are allowed and one side manages to score higher.

Bewertung

- Für jede Mannschaft haben fünf Spieler einen Versuch. Das Elfmeterschießen ist beendet, sobald eine Mannschaft einen Vorsprung erreicht hat, der nicht mehr aufzuholen ist.
- Erreichen Sie auch hier wieder ein Unentschieden, wird das Spiel über einen Ausscheidungskampf entschieden.

Ausscheidungskampf

Hier treten beide Mannschaften abwechselnd an. Sieger wird das Team, das zuerst zwei Tore Vorsprung erreicht.

Quand vous êtes en défense, vous pouvez arrêter les tirs en déplaçant votre goal avec la flèche de direction. Quand le goal doit sauter ou plonger pour attraper la balle, il faut appuyer sur le bouton n° 1 en même temps que sur la flèche pour le faire sauter ou plonger dans la direction donnée par la flèche.

Pour connaître le score.

Si on en arrive à la suite d'un match nul à l'épreuve des tirs au but, le score du match disparaît et seul le score des tirs marqués demeure.

- Chaque équipe choisit 5 joueurs pour tirer l'un après l'autre. Le match est gagné par l'équipe qui aura deux buts d'avance après que les 5 joueurs de part et d'autre aient tiré.
- Si après les 5 tirs il n'y a pas les 2 points d'écart, on en arrive au "Sudden Death Contest".

Sudden Death Contest

Si une égalité après les 10 tirs au but, les tirs continueront en nombre égal pour les deux équipes jusqu'à ce qu'une victoire se décide quand l'une des deux équipes aura 2 points d'avance à nombre de tirs égal.

Tanteo:

En el concurso de penalty, sólo contarán los goles marcados durante el concurso y no los que se marcaron durante el partido.

- Cada equipo hará 5 disparos con un jugador distinto cada uno. El concurso acaba cuando han sido lanzados los diez penalty, o bien cuando uno de los dos equipos tiene una diferencia de goles a su favor inalcanzable por su oponente.
- Si hay empate a goles tras el concurso, habrá muerte súbita.

Muerte súbita:

Se seguirán tirando penalty hasta que se produzca el primer desempate para un número de lanzamientos igual en ambos equipos.

Tenendo premuto il tasto 1 il portiere si tufferà negli angoli estremi della sua porta.

IL PUNTEGGIO

Nei calci di rigore il punteggio funziona nel seguente modo.

- Ogni squadra ha la possibilità di calciare (alternando il ruolo di portiere e calciatore) 5 volte il pallone.
- Se anche alla fine dei 5 tiri per parte il risultato sarà pari, si tireranno dei rigori ad oltranza.

RIGORI AD OLTRANZA

Quando una partita ai rigori si conclude in parità si procederà a tirare un rigore a testa fino a che una delle due squadre fallirà il suo compito. La squadra che non sbaglierà il rigore vincerà la partita.

HANDLING THE SEGA CARD AND THE MEGA CARTRIDGE

The SEGA CARD and the MEGA CARTRIDGE are intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

For Proper Usage

Do not get wet!

Do not bend!

Do not subject to any violent impact!

Do not expose to direct sunlight!

Do not damage or disfigure!

Do not place near any high temperature source!

Do not expose to thinner, benzine, etc.!

* Be especially careful not to stick anything on the SEGA CARD!

- When wet, completely dry before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its CASE.

BEHANDLUNG DER SEGA CARD UND DER MEGA SPIELKASSETTE

Die SEGA CARD und die MEGA Spielkassette sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

Vor Nässe schützen!

Nicht knicken!

Nicht direkt der Sonne aussetzen!

Vor Hitze schützen!

Nicht mit Verdünnung, Benzin, ä. in Berührung bringen!

* Achten Sie besonders darauf, daß Sie nichts auf die SEGA CARD kleben.

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.



PRECAUTIONS D'EMPLOI

A manipuler avec précaution

Ne pas mouiller

Ne pas plier

Ne pas mettre
au soleil

Ne pas laisser à
proximité d'une
source de
chaleur

* Ne rien déposer de lourd sur la
carte SEGA!

• Si votre cartouche est
mouillée, séchez-la bien avant
de la réutiliser.

• Si elle est sale, frottez-la avec
précaution à l'aide d'un
chiffon humide et d'un peu de
savon.

• Si vous ne vous en servez
plus, rangez-la dans sa boîte.

MANEJO DEL SEGA CARD Y EL MEGA CARTRIDGE

El SEGA CARD y el MEGA
CARTRIDGE están diseñados
únicamente para el SEGA
MASTER SYSTEM

Para un mayor uso:

No mojarlo!

No doblarlo!

No exponerlo a
la luz directa del
sol!

No exponerlo a
altas
temperaturas!

* Tener especial cuidado en no
introducir nada en el SEGA
CARD.

- Cuando esté húmedo, séquelo
por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo
con cuidado con un paño
blando humedecido con agua
destilada.
- Después de usarlo, colóquelo
en su funda.

AI POSSESSORI DI SEGA CARD E SEGA CARTRIDGE

La CARD SEGA e la
CARTRIDGE SEGA sono
destinate esclusivamente al
"Master System" SEGA.

Per un uso appropriato

Non bagnatela

Non piegarla

Non esporla alla
luce diretta del
sole

Non lasciarla
vicino a fonti di
calore

* In particolare non attaccare
niente sulla Sega Card.

- Quando bagnata, asciugarla
bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, asciugarla
con un panno morbido
inumidito con dell'acqua
insaponata.
- Dopo l'uso deponetela in un
contenitore.

SEGA
Printed in Japan